REGLAMENTO

FUTBOL RAPIDO VARONIL

CHOLULA STREET

1. CADA EQUIPO DEBERA PRESENTAR UN BALON DEL N.4 O N.5, EQUIPO QUE NO PRESENTE BALON TENDRA 3 FALTAS EN CONTRA AL INICO DEL JUEGO.

2. SOLAMENTE PUEDEN ESTAR EN LA BANCA JUGADORES DE CADA EQUIPO BIEN UNIFORMADOS Y UN D.T. TODAS LAS DEMAS PERSONAS AJENAS A LOS EQUIPOS DEBERAN PERMANECER AFUERA DE LAS BANCAS COMO PORRA, LA BANCA CENTRAL ES EXCLUSIVA PARA EL CUERPO ARBITRAL O ADMINISTRACION DE LA CANCHA, NINGUNA PERSONA PUEDE ESTAR EN ESE LUGAR.

3. TODO JUGADOR, DEBE USAR TENIS PARA FUT RAPIDO (TENIS MULTI TACHONES).

4. LOS JUGADORES DEBERAN PRESENTAR SU EQUIPACION ADECUADA YA QUE SI NO RECIBIRAN 3 FALTAS EN CONTRA ANTES DE INICIAR EL ENCUENTRO. EL EQUIPAMENTO CORRECTO ES:
*VESTIMENTA ADECUADA DENTRO DEL TERRENO DE JUEGO Y BANCAS (DE LO CONTRARIO NO PODRA PARTICIPAR EN EL MISMO).
* DEBERA USAR TENIS DEPORTIVOS PARA FUT RAPIDO (TENIS MULTI TACHONES).
* CALCETAS ADECUADAS.
* SHORT.
* ESPINILLERAS.
* QUEDA PROHIBIDO PORTAR DENTRO DEL TERRENO DE JUEGO RELOJES, ANILLOS, PULSERAS O CUALQUIER ACCESORIO EN BRAZOS, MANOS Y/O CABEZA

5. CUALQUIER EQUIPO QUE INCUMPLA TANTO CON EL EQUIPAMENTO ADECUADO SERAN 3 FALTAS EN CONTRA O NO PRESENTE BALON SERAN OTRAS 3 FALTAS EN CONTRA QUE EN TOTAL NOS DAN 6 FALTAS ANTES DE INICIAR EL JUEGO POR LO TANTO SE INICIARA CON UN SHOOTOUT EN CONTRA, CON UN TIEMPO DE 6 SEGUNDOS PARA ANOTAR, SI EL BALON LO TOMA EL PORTERO, SALE DEL LIMITE, INGRESA A PORTERIA O BIEN SE TERMINA EL TIEMPO, SE DA POR FINALIZADO EL SHOOTOUT Y EL PARTIDO EMPIEZA CON NORMALIDAD DESDE EL MEDIO DEL CAMPO.

6. LOS PARTIDOS TENDRAN UNA DURACION DE 4 CUARTOS DE 12 MINUTOS. (SIEMPRE Y CUANDO COMIENCE EL JUEGO PUNTUAL, DE LO CONTRARIO SE AJUSTARA EL TIEMPO).

7. SE CONSIDERERAN 15 MINUTOS MAXIMOS DE TOLERANCIA PARA LA HORA ASIGNADA PARA PRESENTARSE, POSTERIORES A LOS 15 MINUTOS SE PITARÁ POR DEFAULT. (ESTA REGLA SE INHABILITA, CUANDO EL CLIMA ES CON BASTANTE LLUVIA, PUDIENDOSE ATRASAR HASTA 25 MINUTOS PARA NO ARRIESGAR A LOS INTEGRANTES DE LOS EQUIPOS A QUE TENGAN ALGUN AXIDENTE).

8. UNA VEZ TERMINADO EL ENCUENTRO POR RESPETO A LOS EQUIPOS DE LA LIGA SE DEBERAN RETIRAR DEL TERRENO DE JUEGO PARA QUE PROXIMOS PARTIDOS COMIENCEN PUNTUAL.

9. EL ARBITRAJE DE ($500) DEBERA PAGARSE ANTES DE INICAR EL ENCUENTRO YA SEA POR TRANSFERENCIA O EN EFECTIVO, DE LO CONTRARIO NO SE INICIARÁ EL PARTIDO, SE RECORTARÁN LOS TIEMPOS DEL MISMO O BIEN SE PITARÁ POR DEFAULT. EL TIEMPO DE TOLERANCIA ES DE 15MIN. (REVISE REGLA 7).

10. EL UNIFORME COMPLETO SERA OBLIGATORIO A PARTIR DE LA JORNADA 8. DE LO CONTRARIO RECIBIRAN 3 FALTAS POR NO TENER UNIFORMES COMPLETOS, (LEA LA REGLA 5). Y EN LIGUILLA SE EMPEZARA CON UN SHOOTOUT EN CONTRA SI NO SE PRESENTAN CON UNIFORMES COMPLETOS. **(SOLO SE TENDRA TOLERANCIA CON EL SHORT Y LAS CALSETAS SIEMPRE Y CUANDO SEAN DEL MISMO COLOR DE LOS DEMAS, LAS PLAYERAS TIENEN QUE SER MISMO COLOR Y MODELO PARA TODAS LAS JUGADORAS.**

11. EL PAGO DE LA INSCRIPCION ($2,000) SE TENDRA QUE CUBRIR COMO MAXIMO EN LA FECHA 3.

12. LOS PARTIDOS SE JUEGAN CON 6 ELEMENTOS POR EQUIPO DENTRO DEL TERRENO DE JUEGO, SE PUEDE JUGAR LOS PARTIDOS CON UN MINIMO DE 4 JUGADORES.

13. NO HAY FUERA DE JUEGO.

14. SE PROHIBEN BARRIDAS (SE CONTEMPLARÁ COMO FALTA ACOMULABLE) SOLO EL PORTERO SE PUEDE BARRER DENTRO DE SU AREA, SI SE BARRE DENTRO DE SU AREA PERO CUALQUIER PARTE DE SU CUERPO SALE Y HACE CONTACTO CON EL BALON O CUALQUIER JUGADOR SE MARCARA COMO FALTA Y TIRO LIBRE DESDE EL PUNTO PENAL CON BARRERA EN LA LINEA DE META.

15. EL PORTERO PUEDE METER EL BALON A SU AREA Y TOMARLO CON LAS MANOS, SIEMPRE Y CUANDO EL BALON NO VENGA DE UN JUGADOR DE SU MISMO EQUIPO, AL MENOS QUE SEA INDIRECTAMENTE O COMO SE DICE SIN INTENCION.

16. CADA EQUIPO TENDRA 1 TIEMPO FUERA POR CUARTO (1 MIN DE DESCANSO, SIEMPRE Y CUANDO QUEDEN MAS DE 3 MIN. EN EL CRONOMETRO).

17. SAQUE DE ESQUINA SE EJECUTA CON EL PIE, CON EL BALON EN PISO.

18. SAQUE DE BANDA SE EJECUTA CON EL PIE, CON EL BALON EN PISO, DENTRO DE LA LINEA BLANCA, SI EL BALON ESTA FUERA DE ESA LINEA SE MARCARA CAMBIO DE SAQUE.

19. SAQUE DE META SERA CON LA MANO.

20. CADA VEZ QUE SE TENGA UN TIRO LIBRE, SAQUE DE META, O QUE LA PORTERA TENGA EL BALON EN LAS MANOS, TIENEN 5 SEGUNDOS PARA SOLTARLA O SE MARCARA CAMBIO DE SAQUE A FAVOR DEL RIVAL.

21. SEIS FALTAS ACOMULADAS SERAN UN SHOOTOUT EN CONTRA.

El tiro de castigo shoot out se efectuará por las siguientes causas:

A) Acumulación de seis faltas.

b) Shoot out directo por cualquier falta cometida que impida una oportunidad manifiesta de gol.

c) Por definición de juego.

22. POSTERIORES A LAS 6 FALTAS, CADA 3 FALTAS MAS SERA UN PENAL EN CONTRA.

23. SI SE LE PEGA AL BALON POR AIRE ANTES DE LA PRIMERA LINEA Y REBASA LA TERCERA LINEA SERA UN TIRO DE CASTIGO DIRECTO (NO CUENTA COMO FALTA ACUMULABLE).

24. TODO CONTACTO (AUN QUE SEA LEGAL) QUE SE REALICE SOBRE LA LINEA BLANCA DE RETENCION, QUE ES LA QUE SE ENCUENTRA PEGADA A LA BARDA SE CASTIGARA COMO FALTA ACUMULABLE .

25. SI UN JUGADOR COMETE 3 FALTAS PERSONALES SERA ACREEDOR DE UNA TARJETA AMARILLA POR ACUMULACION DE FALTAS. (NO APLICA LA REGLA DE BORRARSE AL MEDIO TIEMPO) Y SI DESPUES DE ESAS PRIMERAS 3 FALTAS REALIZA OTRAS 2 MAS RECIBIRA LA SEGUNDA TARJETA AMARILLA QUEDANDO EXPULSADO DEL PARTIDO POR COMENTER 5 FALTAS PERSONALES EN TOTAL.

26. LAS FALTAS SE BORRAN AL MEDIO TIEMPO, **(MENOS LAS FALTAS PERSONALES DE CADA JUGADORA).**

27. HAY KNOCKOUT CON DIFERENCIA DE 15 GOLES, AL TENER LA DIFERENCIA DE LOS 15 GOLES SE FINALIZA EL PARTIDO.

28. LOS CAMBIOS DE JUGADORES SON ILIMITADOS.

29. PUEDEN DAR DE ALTA EN LA APLICACIÓN HASTA 20 JUGADORAS POR EQUIPO, CON NOMBRE COMPLETO Y FOTOGRAFIA.

30. TODOS LOS JUGADORES TIENEN QUE CUMPLIR CON AL MENOS EL 50% DE JUEGOS JUGADO, PARA PODER JUGAR LIGUILLA.

31. LOS JUGADORES CON TARJETA AMARILLA SALDRAN 2 MINUTOS DEL CAMPO COMO CASTIGO Y PUEDEN ENTRAR DE NUEVO AL PASAR EL TIEMPO O BIEN SI LES ANOTAN GOL EN CONTRA, QUE NO SEA DENTRO DE LA MISMA JUGADA DONDE FUE APLICADO EL CASTIGO. SI SE PRESENTA UNA JUGADA DONDE EL ARBITRO CASTIGUE A DOS JUGADORES POR ”X” SITUACION CON TARJETA AMARILLA, PODRAN INGRESAR DE NUEVO SOLO HASTA QUE SE CUMPLAN LOS 2MIN. DE CASTIGO, AL SER AMONESTADAS DENTRO DE LA MISMA JUGADA NO APLICA EL GOL EN CONTRA PARA EL REINGRESO AL TERRENO DE JUEGO.

32. SI EL ARBITRO SACA DOS AMARILLAS AL MISMO JUGADOR SE CONVERTIRA EN ROJA, EL EXPULSADO DEBERA ABANDONAR LA CANCHA Y EL EQUIPO SE ACOMPLETARA DESPUES DE 5 MINUTOS SIN IMPORTAR QUE LES ANOTEN GOL EN CONTRA.

33. CADA QUE ACUMULEN 5 TARJETAS AMARILLAS LOS JUGADORES CUMPLIRAN UN CASTIGO DE 1 PARTIDO SIN JUGAR Y UNA MULTA DE $100 PARA PODER JUGAR DE NUEVO.

34. LOS JUGADORES CON TARJETA ROJA DIRECTA SERAN EXPULSADOS DEL PARTIDO, TENDRAN QUE SALIR A GRADAS, DE LO CONTRARIO NO SE REANUDARA Y EL EQUIPO YA NO PODRA ACOMPLETARSE. ADEMAS DE PAGAR UNA MULTA DE $200 PARA PODER VOLVER A JUGAR, ADEMAS DE CUMPLIR CON SU O SUS PARTIDOS DE SUSPENSION DEPENDIENDO LA GRAVEDAD DE LA EXPULSION.

35. JUGADORES QUE SEAN EXPULSADOS YA SEA POR DOBLE AMARILLA O ROJA DIRECTA SERAN CASTIGADOS DEPENDIENDO EL REPORTE DEL ARBITRO ADEMAS DE PAGAR UNA MULTA DE $200 PARA PODER VOLVER JUGAR, JUGADOR QUE ACUMULE 4 TARJETAS ROJAS EN EL TORNEO SE DARA DE BAJA DEL MISMO.

36. SI UN EQUIPO CUENTA CON SOLO 4 JUGADORES EN CAMPO PORQUE TIENE 2 CASTIGADOS EN BANCA Y SE CASTIGA A UN 3RO, PODRA INGRESAR EL JUGADOR CASTIGADO QUE TENGA MAS TIEMPO EN BANCA PARA QUE EL 3ER JUGADOR CUMPLA SU CASTIGO Y ASI NO AFECTAR EL ENCUENTRO PARA SUSPENDERLO COMO DE FAULT, POR FALTA DE JUGADORES.

37. EL ARBITRO ES EL UNICO QUE SE ENCARGARA DE QUE SE CUMPLAN LAS NORMAS DE LOS PARTIDOS.

38. EN CASO DE MAL CLIMA EL ARBITRO DETERMINARA SI EL JUEGO PROCEDE O NO, ES OBLIGATORIO DE CADA EQUIPO PRESENTARSE A SUS ENCUENTROS CONFIRMADOS.

39. UNA VEZ TERMINADO EL ENCUENTRO SI EL MARCADOR ES EMPATE, SE DEFINE EL GANADOR CON 3 SHOOTOUT POR EQUIPO, NO SE PODRA REALIZAR CAMBIO DE PORTERO POR ALGUIEN DE LA BANCA AL TERMINO DE JUEGO, SOLO POR ALGUN JUGADOR QUE ESTE DENTRO DE LOS JUGADORES QUE TERMINARON EL ENCUENTRO EN CANCHA, PORTERO QUE INICIE LOS SHOOTOUT ES EL QUE DEBE TERMINARLOS, (AL MENOS QUE SE LESIONE Y SE TENGA QUE REALIZAR EL CAMBIO POR LO MISMO). SI AL TERMINO DE LOS 3 PRIMEROS SHOOTOUT AUN NO HAY GANADOR PUEDE TIRAR ALGUN OTRO JUGADOR DEL EQUIPO SIEMPRE Y CUANDO HAYA JUGADO EN EL TIEMPO REGULAR Y ASI HASTA QUE HAYA UN GANADOR Y EL GANADOR RECIBE 2 PUNTOS MIENTRAS EL PERDEDOR SOLO 1.

40. SE REQUIERE ENTRAR YA LISTOS PARA COMENZAR EN BREVE.

41. TODOS LOS DEFAULT SE PAGAN COMPLETOS ($500 PESOS DE ARBITRAJE.) SI NO SE PAGA SE TOMARÁ COMO PERDIDO Y SE LES RESTARAN 2 PUNTOS.

42. EQUIPOS QUE CANCELEN TRES VECES SU PARTIDO SERA DADO DE BAJA AUTOMATICAMENTE, NO ANTES DE HABER CUMPLIDO CON LA REGLA 11.

43. SI EL EQUIPO TIENE DEUDA NO SE ROLARÁ PARA LA SIGUIENTE JORNADA HASTA CUBRIR DICHA DEUDA.

44. DOS JORNADAS DE RETRASO EN PAGO SERA BAJA AUTOMATICA DEL TORNEO.

45. EL REPRESENTANTE DE CADA EQUIPO TIENE HASTA LOS DIAS VIERNES DE CADA SEMANA ANTES DE LAS 9PM PARA SOLICITAR ALGUN DIA EN ESPECIFICO POR "X" SITUACION, RECORDANDO QUE ES UN TORNEO QUE SE JUEGA DE LUNES A VIERNES. PERO SI SE NECESITARA ALGUN DIA EN ESPECIFICO TIENEN HASTA EL DIA MENCIONADO PARA SOLICITARLO YA QUE LOS DIAS SABADO YA NO SE MODIFICA SOLO SE MANDA EL ROLL.

46. LEL REPRESENTANTE DE CADA EQUIPO TENDRAN UN MAXIMO DE 24 HORAS ANTES DE SU RESPECTIVO DIA DE JUEGO PARA CANCELAR SU PARTIDO, AL CANCELAR DESPUES DE LAS 24 HORAS OSEA EN EL MISMO DIA SE CONSIDERARÁ POR DEFAULT Y PAGARA UNA MUTA DE $300 ADEMAS SE LE RESTARAN 2 PUNTOS A SU EQUIPO, SIEMPRE Y CUANDO NO HAYA USADO EL MAXIMO DE 3 CANCELACIONES EN EL TORNEO.

47. CUALQUIER DUDA O ACLARACION SERA RESUELTA VIA WHATSAP EN CHAT PRIVADO O EN SU DEFECTO EN LAS OFICINAS DEL **COMPLEJO DEPORTIVO CHOULA STREET**.

48. EQUIPO QUE SEA SORPENDIDO TIRANDO BASURA, HACIENDO MAL USO DE LAS INSTALACIONES (PASAR POR DEBAJO O ENTRE LA RED DIVISORA ENTRE LA CANHCA Y LA PORRA. JALAR, CORTAR O ROMPER LA MAYA SICLONICA. PATEAR, TIRAR O AVENTAR LA PIEDRA TEZONTLE DE LOS COSTADOS DEL TERRENO DE JUEGO. PINTAR O RAYAR LA BANCA DE JUGADORES ASI COMO LAS GRADAS DE LA PORRA, ETC.) SERA ACREDOR EL EQUIPO CON UNA MULTA DE $500 PESOS (SE CONSIDERA LA PORRA PARTE DEL EQUIPO, DESDE NIÑOS HASTA ADULTOS).

49. EQUIPOS QUE OCACIONEN PELEAS CAMPALES, SERAN VETADOS DE POR VIDA DEL **COMPLEJO DEPORTIVO CHOLULA STREET.**

50. JUGADOR QUE AGREDA AL RABITRO O PERSONAL ADMINISTRATIVO, SERA DADA DE BAJA DEL TORNEO Y NO PODRA ACCEDER A LAS INSTALACIONES DEL **COMPLEJO DEPORTIVO DE CHOLULA STREET.**

51. PROHBIDO JUGAR EN ESTADO DE HEBRIEDAD O CON ALIENTO ALCOHOLICO.

52. PROHIBIDO JUGAR BAJO EL USO DE ALGUNA ESTUPEFACIENTE.

COMPLEJO DEPORTIVO DE CHAOLULA STREET REPRUEBA CUALQUIER ACTO VIOLENTO, DE SER NECESARIO SE DISPONDRA A LAS AUTORIDADES CORRESPONDIENTES.